

**INSTITUTO FEDERAL DO NORTE DE MINAS GERAIS**

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

LUÍS FERNANDO FERREIRA DOS SANTOS

Backlog 09-02-23

Almenara/MG

2023

LUÍS FERNANDO FERREIRA DOS SANTOS

Backlog 09-02-23

Backlog 09-02-23

Orientador: Prof. Pablo.

Almenara/MG

2023

**Engenharia de Requisitos**

**Requisitos** podem ser entendidos como o conjunto de ações que se espera que um determinado objeto, ou, no contexto da tecnologia e criação de softwares, como um site deve ser, as especificações do cliente, como as cores, o design dos botões, o layout das páginas, as animações que ele espera encontrar, etc.

Os requisitos podem ser de 2 tipos: funcionais e não-funcionais. No que diz respeito aos funcionais, eles são as ações que esperamos poder fazer no sistema, como um cadastro, uma verificação de saldo, no caso de um sistema de banco, a listagem dos alunos de cada turma e seus respectivos professores, num sistema de gerenciamento escolar.

Já o que se pode definir em um requisito não-funcional é que entende-se pela parte mais técnica do processo de desenvolvimento, onde vão ser definidas as linguagens de programação a serem utilizadas para desenvolver aquele determinado projeto. Também é onde vai ser definido o padrão de trabalho da equipe, que pode ser SCRUM, XP, etc. Aqui é onde se define a arquitetura do sistema, e as partes que irão ficar responsáveis por cada etapa do desenvolvimento.

É aqui onde os programadores fazer o levantamento dos custos, dos requisitos do usuário, e buscam fazer um intermédio, avaliando quanto irão cobrar pelo serviço, onde estabelecem um prazo para a entrega do produto final, onde definem as sprints e marcam datas para entregas parciais, para verificação se estão indo na direção correta, pois de nada adianta eles escolherem as melhores ferramentas, mas o produto final não agregar valor ao cliente, ou acabar se desviando totalmente do que foi planejado inicialmente.

A e**ngenharia de requisitos** é a parte da engenharia responsável por garantir que a equipe estará segura de desenvolver o sistema atendendo aos requisitos dados pelo cliente. É justamente nessa fase inicial onde, em contato com o cliente que contratou a equipe, o escopo do projeto é definido, com todas as funcionalidades e atributos que o sistema deverá ter.

No contexto que vivemos atualmente, de desenvolvimento ágil, temos outra mudança na engenharia de requisitos, em que, passamos a ter as histórias de usuário, onde vamos ter o acesso a uma pessoa que representa os clientes, e estará interagindo com o time de desenvolvimento sempre, o que pode levar a uma maior flexibilidade e mudanças mais rápidas no sistema, que é muito mais eficiente do que os modelos antigos de desenvolvimento, que só tinham a conversa inicial e a entrega final do software de fato, sem mais contato nem acompanhamento com os clientes.

No caso do desenvolvimento com as histórias de usuário, a documentação se torna mais um complemento do que algo realmente necessário, fazendo com o time possa focar mais tempo e energia no desenvolvimento de fato, uma vez que estão assegurados que estarão seguindo na direção correta.